TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.
TEX
SIMULMONDO
Adventures
IL MITO INTERATTIV
DIABOLICO
INTRIGO
GALEP
5

TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.
TEX
SIMULMONDO
Adventures
IL MITO INTERATTI
DIABOLICO
INTRIGO
5

****

SIMULPOSTA

Vaccari interattivi e cow boys simulati sono lieto di accogliervi ancora qui numerosi e attenti, pronti a fare quattro chiacchiere con me nel nostro saloon virtuale. Bisogna che alfin io lo dica: Simulmondo ha fatto davvero centro con queste mirabili adventures interattive, e vedo che vi piacciono più o meno allo stesso modo tutte le serie, senza differenze notevoli tra le vendite di Dylan Dog (Indagatore interattivo), Diabolik (Giallo interattivo), Tex (Mito interattivo), Simulman (Primo Simul-eroe). E molto bene è partita anche la Simulmondo Classic, che ad un prezzo popolare, propone e proporrà nei prossimi mesi, il meglio della nostra simulazione e le raccolte delle serie Adventures.

Ma torniamo a Willer. Il grande Ranger questo mese ha serissime intenzioni di dare una battuta coi fiocchi a quel tristanzuolo del Barbanera, che ha avuto la sfortunata idea di tenere bordone, prezzolato, a quell'altro brigante di Diamond Jim. Jim la battuta l'ha già presa a dovere e quindi non possiamo che ritenere che voi saprete interagire a perfezione al fine di raccattare sui difficili mari che sta solcando, il veliero di Barbanera e spianargli una 45 nei denti. Quei pochi che gli saranno rimasti dopo la ripassata giant del mitico Ranger.

Dopo l'adventure n. 4 «San Francisco» che è piaciuta un sacco a tutti e qualcuno, bontà sua, l'ha addirittura paragonata alla grande saga Lucas di «Monkey Island» forse anche per l'ambiente marinaresco e portuale, questo n. 5 «Diabolico intrigo», secondo me, ha tutte le carte in regola per bissare il vostro apprezzamento. Il prossimo numero, che starà in edicola luglio e agosto, si chiamerà «Lotta sul mare» e sarà ispirato al n. 156 di Tex scritto dal grandissimo G. L. Bonelli.

Questo mese escono anche Diabolik 10 «All'ultimo sangue» il 5 giugno, Dylan Dog 10 «I vampiri» il 15 giugno, Simulman 4 «Il mondo simulato» il 20 giugno. Il 25 maggio è uscita la Simulmondo Classic 3 con «CAMPIONI» il simulatore di calcio del Milan per PC e per gli Amighisti «3D Soccer» il calcio in soggettiva tutt'azione.

Ricordate poi che nei numeri del mese di luglio troverete in dettaglio tutte le novità dei fantastici numeri di settembre. Questo sì che è un mese simulato!!!

Vs. Francesco Carlà

IL MITO INTERATTIVO

Pubblicazione mensile n° 5

FRANCESCO CARLÀ
presenta

DIABOLICO INTRIGO

Una produzione SIMULMONDO di:
Ivan Venturi (Direzione)
Stefano Balzani
Michele Sanguinetti
Riccardo Cangini
Gian Luca Gaiba
Ciro Bertinelli
Lorenzo Grandi
Andrea Bradamanti
Federico Croci
Massimiliano Calamai
Cristian Bazzanini
Mirko Venturi
Michele Pinardi
Fabio Belletti

SOMMARIO

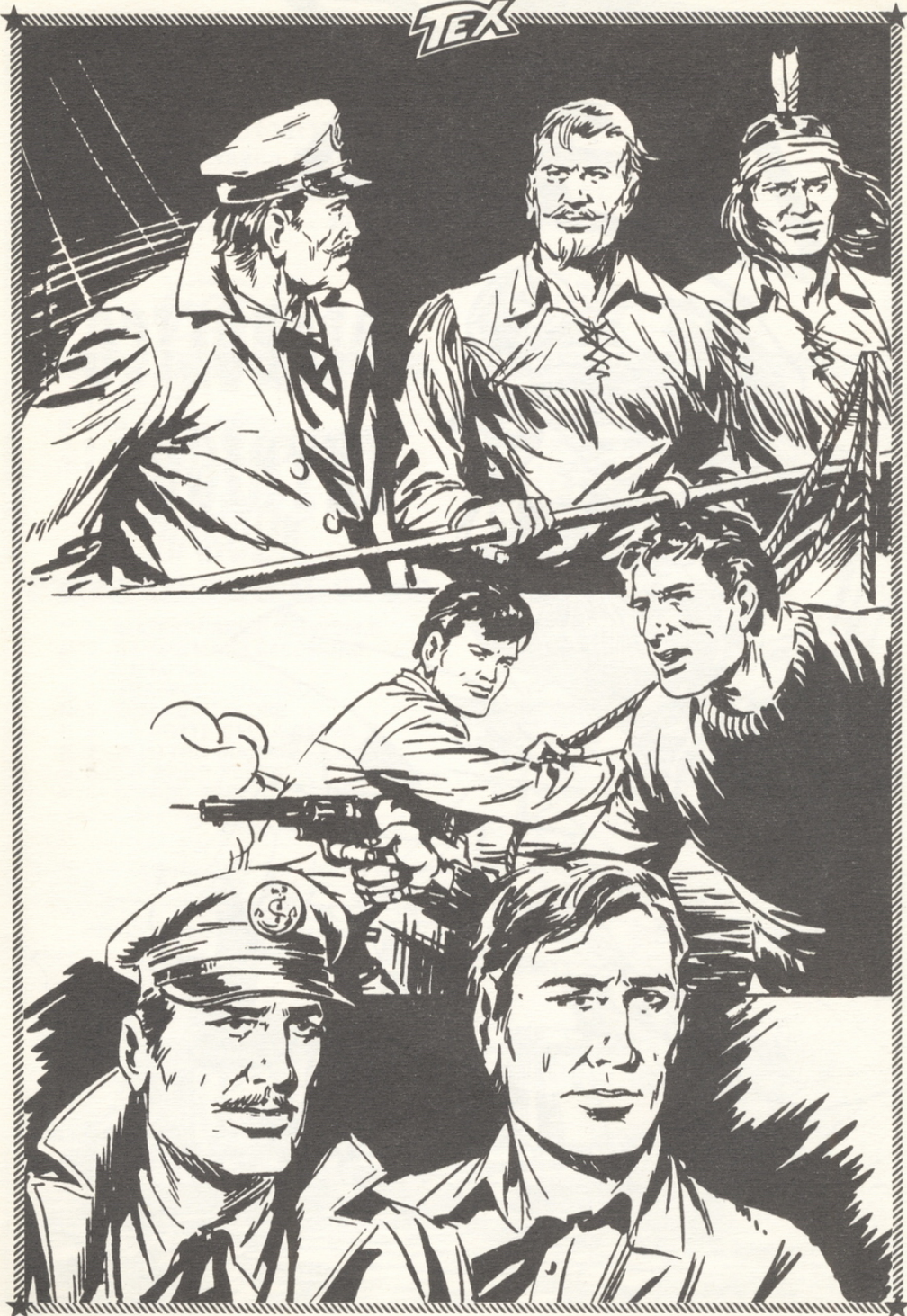
PROLOGO
pag. 1
INFORMAZIONI TECNICHE
pag. 3

grazie a:
G. L. Bonelli, Sergio Bonelli,
Aurelio Galleppini, Decio Canzio

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A, Bologna
Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Stampa: Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

Associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

TEX
DIABOLICO
INTRIGO

TEX

COME SI GIOCA

Salve! Questa pagina serve a tutti quelli che non hanno mai giocato, o perlomeno hanno poca esperienza, con un'avventura interattiva.
Mi hanno incaricato di scrivere queste righe, perché sono il più profano dei profani in fatto di software d'intrattenimento e, in quanto tale, saprò spiegare in modo chiaro e senza paroloni tecnici il funzionamento del gioco ai miei simili.
Intanto partiamo con un piccolo dizionario delle parole usate più frequentemente nelle istruzioni e nelle soluzioni;

INTERAGIRE: si usa «interagire» per indicare tutte quelle azioni che voi, giocatori, eseguite al fine di compiere una qualsiasi azione all'interno del gioco. Sin. SIMULARE.

ADVENTURES/AVVENTURE: si usa questo nome per i giochi da computer che danno la possibilità al giocatore di effettuare delle scelte, tramite dialoghi o altre situazioni, tali da modificare il procedere del gioco stesso.
In altre parole in un gioco normale si deve «smanettare» con il joystick o affini per agire in tempo reale sul video (sparando con un'astronave, guidando una macchina), mentre in una «adventure», si deve indagare, intuire, modificare, tramite dei dialoghi o altre scelte. (I giochi della SIMULMONDO ADVENTURES, sono un misto tra i due tipi appena descritti).

DIALOGHI: viene chiamata «dialogo» quella parte di gioco durante la quale potete cambiare il corso dell'avventura attraverso la scelta di una risposta tra quelle a disposizione.

ARCADE: viene chiamata «arcade» quella parte del gioco nella quale il giocatore agisce in tempo reale muovendo tramite il joystick o la tastiera il personaggio nelle stanze.

STANZE/SCHERMATE/POSIZIONI: sono chiamati così i luoghi e gli ambienti dove si svolge l'avventura e dove si muovono i personaggi.

PORTE: le «porte» sono dei passaggi attraverso i quali i personaggi, nella parte ARCADE, possono passare da una stanza all'altra.

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP.
Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videomanuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione.
P	mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.
U	ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.
L	carica una situazione di gioco salvata precedentemente.
S	salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

LEGGERE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI SUPPLEMENTARI SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.

Versione PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 5.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).

3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).

4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.

5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.

6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).

7) Scegliere l'opzione GIOCA per iniziare l'avventura oppure DISINSTALLA per eliminarla dall'Hard Disk.

ATTENZIONE: sia durante l'installazione che durante la partenza del gioco dovete essere nel DOS e non in programmi di shell.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.

Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

ATTENZIONE: Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.

Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.
Si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore.

PRIMA DI SPEDIRE UN DISCO CHE PENSATE (QUASI SICURAMENTE NON LO È!!!) DIFETTOSO, CONSULTATE IL NUMERO TELEFONICO «LINEA CALDA».

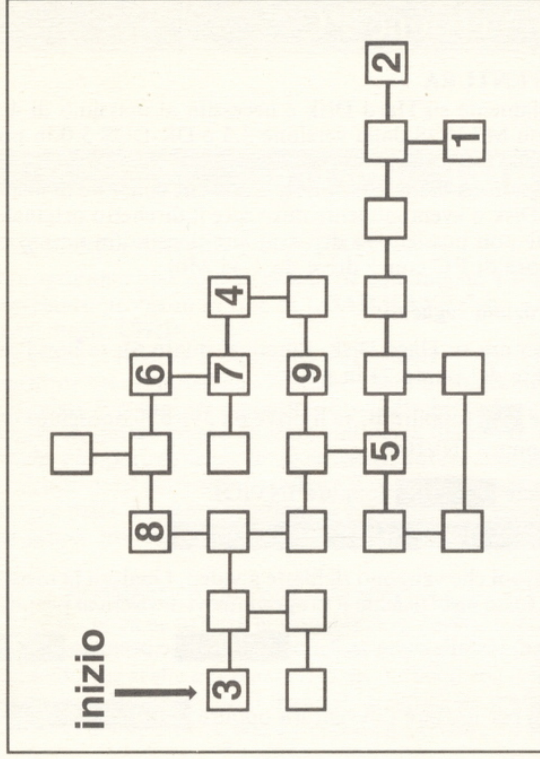
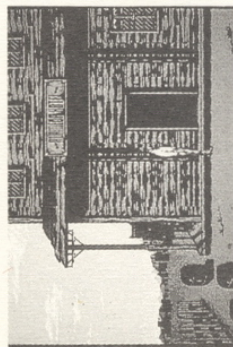
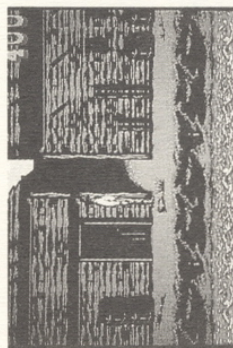
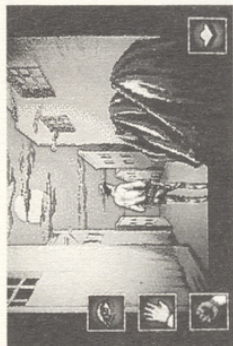
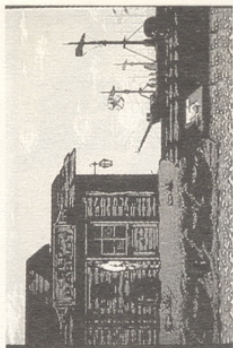
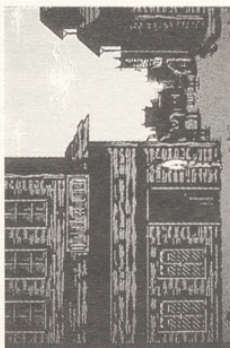
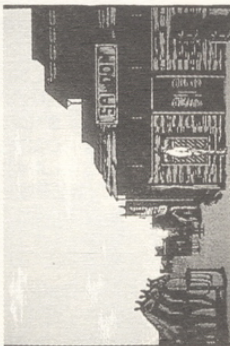
SOLUZIONE TEX N. 4 - SAN FRANCISCO

Cari amici che interagite cavalcando un cavallo simulato, ben ritrovati sulle pagine della soluzione del numero precedente. I più attenti avranno notato che ho usato il plurale per indicare le pagine. Infatti da questo numero abbiamo deciso (dopo le vostre pressanti richieste) di ampliare la parte tecnica e specialmente quella della soluzione, aggiungendo una pagina di riferimenti fotografici che potranno indicarvi meglio i percorsi da seguire.

inizio

3 8 6 7 4 9 5 2 1

Tex con i suoi Pards si trovano a San Francisco, e vanno a trovare Mike, un loro vecchio amico, proprietario di un albergo.
La mattina seguente si separano e vanno in giro per la città (**diapo 1**).
Portare Tex alla stanza 1 (**diapo 2**): togliete il grosso telo e guardate il marinaio disteso (**diapo 3**). Inizia un dialogo con il marinaio: chiedetegli cosa gli è successo, dategli una mano e state molto attenti a quello che vi dice; andate alla stanza 2 (**diapo 4**) ed entrate nella taverna dei Lupi di Mare: Tex capisce che per passare inosservato deve travestirsi da marinaio; tornate da Mike alla stanza 3 (**diapo 1**) e chiedetegli dove può trovare il vestito che gli serve: Mike vi indirizzerà ad una sartoria dove, a suo nome, potrete trovare tutto il necessario; andate alla stanza 4 (**diapo 5**), entrate nella sartoria e fate quello che vi ha detto Mike; andate ora alla 5 a trovare Tom (**diapo 6**), capo della polizia e vostro vecchio amico; entrate nella stazione di polizia e parlate con lui: chiedetegli di quello che è successo in città e continuate così finché non vi risponde sempre nella stessa maniera; ora andate alla stanza 6 ed entrate nel saloon (**diapo 7**): fate spostare un cow-boy e sedetevi al banco vicino al marinaio incontrato nel vicolo: parlategli e cercate di sapere dove trovare Fleming, senza sembrare un ficcanaso; saprete che lo si può trovare alla taverna; tornateci (stanza 2, **diapo 4**) travestito da marinaio e chiedete all'oste notizie di Fleming; comprate una bottiglia di whisky e chiedete anche all'ubriaco: minacciatelo con le cattive (dei calci nel sedere) e poi persuadetelo con le buone (offrendogli un whisky); una volta saputo della fumeria d'oppio nel ristorante e della parola d'ordine per entrarci, andate alla stanza 7 (**diapo 8**) e parlate con il cinese appoggiato al muro (**diapo 9**): dategli sempre ragione e chiedetegli della parola d'ordine; quando il cinese se ne andrà, andate alla stanza 8 (**diapo 10**) e chiedete da bere pronunciando la parola segreta (**diapo 11**). Incontrerete un secondo cinese al quale dovrete dire che state cercando un amico comune vostro e di Diamond Jim. Entrate nei bagni e fate parlare Fleming a suon di cazzotti fino a sapere della cassa di armi nascosta. Uscite ed andate alla stanza 9: entrate nella scuola (**diapo 12**) per parlare con Carson che intanto sta corteggiando una maestra. Ora ritornate da Tom (stanza 5 **diapo 6**) ed informatelo di tutto e...
... colpo di scena finale!

Ciao, ciao!

DIAPO 1

DIAPO 2

DIAPO 3

DIAPO 4

DIAPO 5

DIAPO 6

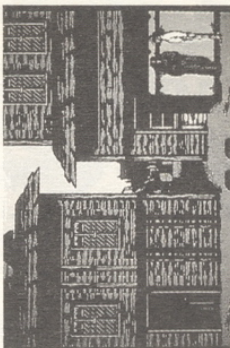
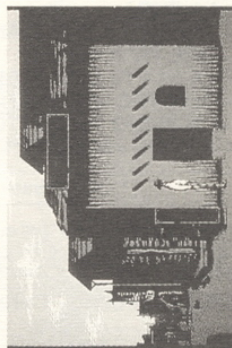
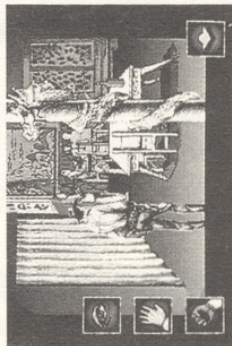
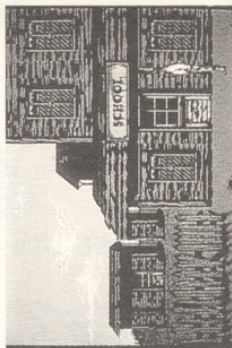
DIAPO 7

DIAPO 8

DIAPO 9

DIAPO 10

DIAPO 11

DIAPO 12

ARRETRATI SIMULMONDO ADVENTURES

Gli arretrati SIMULMONDO ADVENTURES possono essere richiesti con Vaglia Postale ordinario (non telegrafico) a:

SIMULMONDO s.r.l.

V.LE B. PICHAT, 28/a - 40127 BOLOGNA (al costo di L. 20.000 cad.)

IL MITO INTERATTIVO

N. 1 - MEFISTO
N. 2 - IL DRAGO ROSSO
N. 3 - SPETTRI *
N. 4 - SAN FRANCISCO *

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N. 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N. 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N. 3 - LA FUGA
N. 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N. 5 - ORE PERICOLOSE
N. 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N. 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N. 8 - UN PIANO PERFETTO *
N. 9 - A CARO PREZZO *

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE
N. 5 - LA MUMMIA
N. 6 - MAELSTROM
N. 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N. 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA *
N. 9 - IL MALE *

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE

N. 1 - SIMULMAN
N. 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS *
N. 3 - NEL REGNO DI DOORS *

(* = Numeri disponibili tra 30 giorni circa) ITALY ONLY

RICERCA COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie: [1] Programmazione 68.000/80x86 — [2] Grafica e animazione — [3] Storyboards e sceneggiature — [4] Suoni e musica — [5] Illustrazioni e fumetti.

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A - 40127 BOLOGNA

LINEA CALDA

CHIAMATE
dalle 17 alle 18 dal lunedì al venerdì

per suggerimenti e aiuti gratuiti solo agli utenti registrati che hanno compilato in ogni sua parte e spedito la cartolina di garanzia.

051-252954

SIMULMONDO®
Adventures

TEX®
SIMULMONDO Adventures
IL MITO INTERATTIVO
LOTTA SUL MARE
6

LUGLIO

TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.

All'inizio di Luglio è in edicola il n. 6 del mito interattivo TEX: **LOTTA SUL MARE**

GIUGNO

DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova by A. & L. Giussani

All'inizio di Giugno è in edicola il n. 10 del giallo interattivo, DIABOLIK: **ALL'ULTIMO SANGUE**

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 10
DYLAN DOG
SIMULMONDO Adventures
10
I VAMPIRI

GIUGNO

DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

A metà Giugno è in edicola il n. 10 dell'indagatore interattivo, DYLAN DOG: **I VAMPIRI.**

SIMULMAN
SIMULMONDO Adventures
MONDO SIMULATO
4

GIUGNO

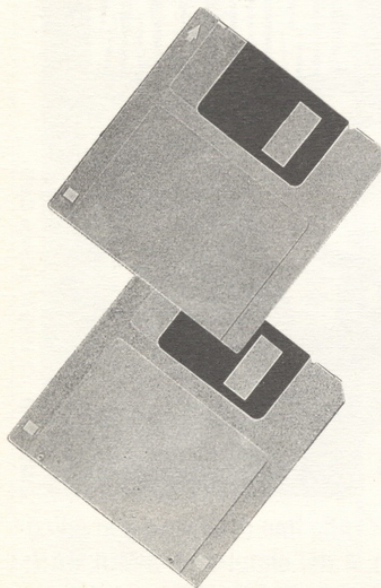
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

Alla fine di Giugno è in edicola il n. 4 del simul-eroe SIMULMAN: **IL MONDO SIMULATO**

A LUGLIO SARÀ IN EDICOLA IL N. 6 DEL MITO INTERATTIVO:

LOTTA SUL MARE

PER PC e PER AMIGA

RC PONTECCHIO MARCONI (BO)

SIMULMONDO®
Adventures

TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.

LUGLIO

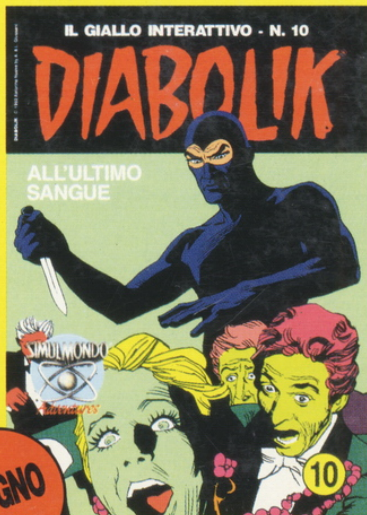
All'inizio di Luglio è in edicola il n. 6 del mito interattivo TEX: **LOTTA SUL MARE**

IL GIALLO INTERATTIVO - N. 10

DIABOLIK

ALL'ULTIMO SANGUE

SIMULMONDO Adventures

10

DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova by A. & L. Giussani

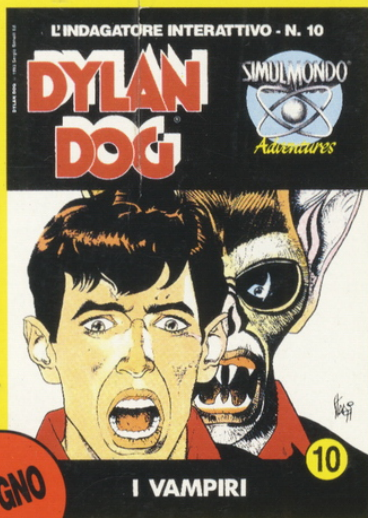
GIUGNO

All'inizio di Giugno è in edicola il n. 10 del giallo interattivo, DIABOLIK: **ALL'ULTIMO SANGUE**

L'INDAGATORE INTERATTIVO - N. 10

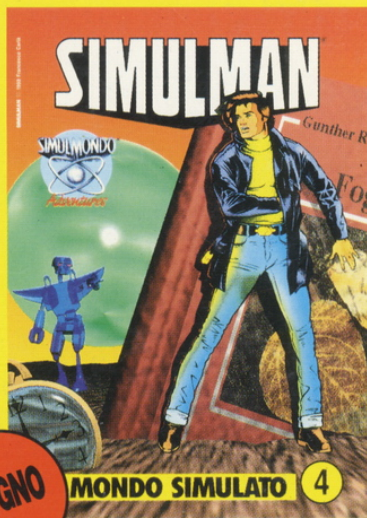
DYLAN DOG

SIMULMONDO Adventures

10

I VAMPIRI

DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

GIUGNO

A metà Giugno è in edicola il n. 10 dell'indagatore interattivo, DYLAN DOG: **I VAMPIRI.**

SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

GIUGNO

Alla fine di Giugno è in edicola il n. 4 del simul-eroe SIMULMAN: **IL MONDO SIMULATO**